

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	ゲームデザイン基礎2	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプログラマーコース	開設期	後期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	30時間
単位数	2単位			授業形態	講義
教科書/教材	適時レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	向山 彰彦		実務経験の有無・職種	有・ゲームプランナー	
学習目的					
ゲーム制作現場におけるプランナーの役割と仕事の内容を理解し、企画書から仕様書にまとめるまでの知識や手法を学び、2年次以降のチーム制作に役立てる。仕様書作成に必要なExcelファイルの作成方法も身に着ける。					
到達目標					
以下5つを習得することを目標とする。 ・マップデータに関する仕様書を作成できるようになる。 ・キャラクタのステータスデータとステータスに関連する計算の仕様書作成できるようになる。 ・キャラクタの効果や状態変化に関係する仕様書作成できるようになる。 ・ソーシャルゲームのガチャデータに関する仕様書を作成できるようになる。 ・デバッグ管理の手法・デバッグ管理シートを作成できるようになる。					
教育方法等					
授業概要	仕様書制作に必要なスキルは、単に授業を見る・聞くだけでは身につかないため、Excelを使用し実際に仕様書作成を行いながら授業を進める。学生は積極的にかつ主体的に取り組み、各回の内容を理解できるように努力が必要である。仕様書ごとに課題が設定されるので必ず完成させて提出すること。自身のスキルアップまた、ゲーム業界就職のための礎を築けるよう取り組むこと。				
注意点	授業最初にメモ用の紙を配るので板書を書き写すこと。口頭のための説明もあるので注意して聞くこと。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	課題の提出、内容によって評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	10%	企画書のプレゼンの実施、内容によって評価する		
	平常点	40%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	授業概要と仕様書の作成について		授業概要の説明と前期授業の振り返りを行う		
2回	仕様書作成① マップデータ作成		マップデータの仕様書を作成できるようなる		
3回	仕様書作成② ステータス作成		キャラクタに関係するステータスの仕様書を作成できるようになる		
4回	仕様書作成③ ダメージ計算		キャラクタに関係するステータスの計算方法の仕様書を作成できるようになる		
5回	仕様書作成④ 効果と状態		キャラクタに関係する効果と状態変化に関する仕様書を作成できるようになる		
6回	仕様書作成⑤ 味方の行動		味方の行動パターンに関する仕様書を作成できるようになる		
7回	仕様書作成⑥ 敵の行動		敵の行動パターンに関する仕様書を作成できるようになる		
8回	仕様書作成⑦ ガチャのデータ		ソーシャルゲームのガチャデータに関する仕様書を作成できるようになる		
9回	仕様書作成⑧ ガチャの計算		ソーシャルゲームのガチャデータに関する計算方法を理解する		
10回	品質管理① デバッグ手法		デバッグに関係する仕様書に関する知識を理解する		
11回	品質管理② デバッグ管理シート		デバッグ管理シートを作成できるようになる		
12回	まとめ		後期授業のまとめと振り返りをする		